



Rolle: vorwärts, rückwärts, tauschen!

Kreativ in Bewegung mit verschiedenen Rollen

Vorbemerkungen/Ziele

In eine Rolle zu schlüpfen, ermöglicht es uns, so stark zu sein wie ein Bär, so schnell zu sein wie eine Sternschnuppe oder so anmutig zu sein wie eine Prinzessin. Das Spiel mit unterschiedlichen Rollen ist für Kinder, nicht nur zur Karnevalszeit, eine spannende Sache.

In diesem Stundenbeispiel geht es darum, bekannte Rollen in Bewegung umzusetzen, sie in ihren Möglichkeiten und Begrenzungen zu erfahren, um sie dann nach eigenen Ideen auszugestalten oder zu variieren.

Accessoires zum Verkleiden helfen einerseits dabei, sich in der Gruppe zu orientieren und andererseits „ungehemmt“ als eine andere Person, Figur oder Tier mit Bewegungen zu experimentieren.

Die Grenzen zwischen Realität und Spiel dürfen dabei ruhig mal verschwimmen, so dass eine Erweiterung des Bewegungs- und Ausdrucksrepertoires wie von selbst erfolgt.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Kreativitätsförderung

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

Kinder zwischen 6 und 8 Jahren

Material:

Groß- und Kleingeräte, die in der Halle zur Verfügung stehen: Matten, kleine Kästen, große Kästen, Bänke/Langbänke, Reifen, Seile, Tücher usw., Verkleidungsstücke (mindestens für jedes Kind eines), vier einfarbige auf Pappe gemalte Schlüssel, unterschiedliche Musik

Ort:

Turnhalle, Bewegungsraum

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (15 Minuten)

● Begrüßung

- ⊙ Sitzkreis in der Hallenmitte

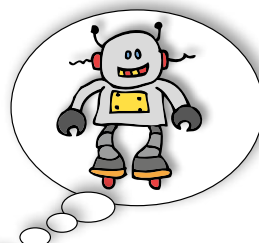
Die Übungsleitung (ÜL) begrüßt die Kinder und stellt die mitgebrachten Verkleidungsrequisiten vor. Gemeinsam überlegen die ÜL und Kinder zu welchem Accessoire welche Rolle gehören könnte Z.B.: Ölkanne = Roboter, Krone = König/Prinzessin, Ballettschuh = Tänzerin. Anschließend werden die Requisiten verteilt.

● Ich wär jetzt mal ...

- ⊙ Die Kinder bewegen sich in ihrer Rolle zur Musik durch den Raum.

Bei Musikstopp tauschen die Kinder solange die Requisiten untereinander aus, bis die Musik wieder einsetzt.

Das Verkleidungsstück, welches sie mit Einsetzen der Musik in der Hand halten, gibt die Rolle für die nächste Musiksequenz vor.



Absichten und Hinweise

- ⊙ Einstimmen auf die Stunde, Aufmerksamkeit wecken, Orientierung geben

- ✔ Die ÜL sollte bei der Auswahl der Requisiten darauf achten, dass die Gegenstände mit einem Bewegungsimpuls in Verbindung gebracht werden können.

- ⊙ Aktivierung des Herz-Kreislaufsystems, Ausprobieren eigener Bewegungsideen zu verschiedenen Rollen

NRW bewegt
seine KINDER!
03.2015

Stundenverlauf und Inhalte

● Streiten wie ein Roboter

- ⊙ Die Kinder behalten ein Requisit und damit ihre Rolle.

Bei Musikstopp stellt die ÜL eine Aufgabe/Frage, welche die Kinder entsprechend ihrer Rolle lösen.

Aufgaben-/Fragenbeispiele:

- *Wie begrüßt du jemanden in deiner Rolle?*
- *Wie streitest du dich mit jemandem in deiner Rolle?*
- *Wer in seiner Rolle fliegen kann, der zeigt das mal.*
- *Wer anmutig sein kann, der zeigt das mal.*

● Lieblingsrollen

- ⊙ Die Kinder und ÜL versammeln sich.

In einer kurzen Reflexion werden die Möglichkeiten und Grenzen verschiedener Rollen besprochen.

Dann werden gemeinsam mit den Kindern vier Lieblingsrollen ausgesucht und dementsprechend vier Gruppen gebildet.

SCHWERPUNKT (ca. 25 Minuten)

● Eine „Welt“ für ...?

- ⊙ Arbeiten in den vier Kleingruppen

Jede der vier Gruppen baut sich mit Hilfe von diversen Groß- und Klein-geräten eine ihrer Gruppenrolle entsprechende eigene „Welt“ auf. In die Mitte des Raumes wird ein großer Mattenberg („Zauberberg“) errichtet.

Anschließend überlegen und probieren die Kinder in ihren Gruppen, wie sie in ihrer Rolle einen tollen Tag mit typische Aktivitäten ihrer Rolle verbringen würden.

● Ein „toller Tag in der Welt“ für ...?

- ⊙ Präsentation der vier Kleingruppen

Die Kleingruppen präsentieren nun nacheinander, einen „tollen Tag in ihrer Welt“ und zeigen dabei, was sie gebaut und was sie an Bewegungsideen entwickelt haben.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (ca. 15 Minuten)

● Wanderung über den Zauberberg

- ⊙ Die ÜL verteilt die Pappschlüssel am „Fuße“ des Mattenberges.

Die ÜL hält das Bewegungsgeschehen an:

Den einzelnen Gruppen ist es in ihrer „Welt“ ein wenig langweilig geworden. „Immer nur...!“ maulen sie. Da hören sie von dem Zauberberg und den Schlüsseln zu anderen Welten ...

Die einzelnen Gruppen machen sich ihren Rollen entsprechend auf den Weg zum „Zauberberg“ (Mattenberg in der Hallenmitte). Dort angekommen finden sie den „Schlüssel zu ihrer Welt“. Oben auf dem Berg können sie diesen mit einer anderen Gruppe tauschen und schlüpfen damit auch in die andere Rolle. Anschließend gehen sie entsprechend der neuen Rolle in die „neue Welt“.

Absichten und Hinweise

- ⊙ Vertiefen einer Rolle mit Hilfe von kleinen Bewegungsaufgaben

- ✔ Die ÜL kann über die Aufgaben/Fragen vorher beobachtete Bewegungsimpulse von den Kindern integrieren und damit positiv verstärken.

- ⊙ Sammeln und Bewusstmachen von unterschiedlichen Rollenaspekten, Mitbestimmung der Kinder

- ✔ Die ÜL übernimmt an dieser Stelle die Aufgabe eines Moderators/einer Moderatorin.

- ⊙ Eigenständiges Vertiefen und Ausgestalten einer Rolle nach eigenen Ideen und im Austausch mit anderen, Erfinden von Bewegungen und Entwicklung von Bewegungsideen, Förderung des Bewegungsausdrucks

- ✔ In dieser Phase beobachtet die ÜL und gibt nur im „Notfall“ Impulse.

- ⊙ Präsentation der selbst entwickelten Bewegungsideen

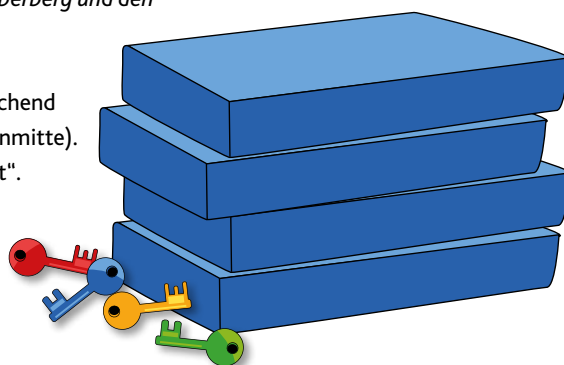
- ✔ Die ÜL achtet auf die Wertschätzung jeder Präsentation

- ⊙ Einleitung des Abschluss durch einen Erzählimpuls, Förderung der Gruppendynamik und Kreativität

Autorin:
Marleen Meier



Illustratorin:
Claudia Richter



Stundenverlauf und Inhalte

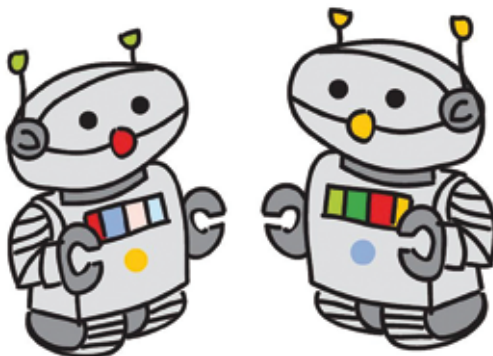
AUSKLANG (ca. 10 Minuten)

- **Gemeinsamer Abbau der Bewegungswelten**
- Jede Kleingruppe baut die von ihnen aufgebaute „Welt“ wieder ab und bringt die Geräte zurück in den Geräteraum.
- **Ich wäre gerne mal ...**
- Zum Abschluss versammeln sich alle in einem Sitzkreis.

Die ÜL fasst die Stunde noch einmal zusammen und regt eine kurze Reflexion an.

Reflexionsfragen:

- *In welchen Rollen bist du heute geschlüpft?*
- *Was hast du erlebt?*
- *Was hat dir an welcher Rolle gefallen?*
- *Fällt dir eine Alltagssituation ein, in welcher du gerne mal in eine andere Rolle schlüpfen würdest?*



Absichten und Hinweise

- ◎ Aufräumen der Halle
- ◎ **Erinnern und Mitteilen der eigenen Erlebnisse, Bewusstmachung der gesammelten Erfahrungen über Versprachlichung**